•魂の回帰•

RANDOM HOUSE

大神、御背より翼を切りて、
右羽根と左羽根に魂を与え給うた。
右羽根は、スノーピアの神園から放たれ、
美の神アイリシアの吐息にて宙を舞い、
ミリアの丘にて目覚めたり。
左羽根は、セプテムントの神庭から飛び立ちて
力の神グラの黒き尾をつたいて、
ガルトの台地にて憩う。
永劫の時の谷に漂いし神、
名をデリトと聞こゆ。
死の神なり。
大神に叛きて、斯の地に見え、
灰色の粉煙をレナの川に流せり。
斯の川にて身を清める羽根共、
一つ背にありし昔を忘れ、自らの同胞を陥めたり。
血に染まりし地を、神空から眺め給うた大神、
嘆き悲みて、ジルムの高き山懐に、
神の成されし業を封印し給う。
やがて、時致り時満つ折のあらば、
清き魂の者、五つの光を抱き、斯の扉を開けよ。
汝の背に、かつて違いし羽根を集わせ、
永遠に赤道をめぐらん。

――ベルジュナ碑文

Prelude

長い戦いであった。ささいな事から始まった極地的ないがみ合いは、またたく間に、リグラス全土を戦火で覆ったのだ。

ミリア人ーその美しい姿にふさわしく高い精神能力を持ち、様々な魔導の術を繰り出す人々。ガルト人ーそのたくましい体に似合う優れた頭脳を持ち、数々な科学兵器を駆使する人々。相入れぬこの2つの人類は、後に、「統合戦争」と呼ばれたこの戦いで、共に勢力を失い、それぞれの人類が絶滅する事態を避け、この戦争に終止符を打ったのである。

ミリア人とガルト人の冷たい対立をはらみながらも、この世界は平穏の日々を送っている。しかし、ここにもう1つ、歴史の流れの中に葬り去られようとしている、哀しい人々がいた。

オズボーン族ーミリア人とガルト人との混血である為に、自ら名乗る事も、自分の血を子孫に繋げる事さえも許されず、ただ捨てられた者同志が、肩寄せ合う種族。

そして、メイ・オズボーンも、まぎれもなく、オズボーン族の少年であり、この名も、長老のルー・スンが、5月に拾われたオズボーンの子という意味で、つけたにすぎなかった。メイは、オズボーン族の成人にあたる14歳になろうとしている。拾われて14年経った少年は、何か1つ願いを叶えられるしきたりがあった。その日メイは、他の子と違い、自分の希望の名に変えてもらう事はせず、誰も想いもしなかった様な願い事を言葉にした。

「僕は、ベルジュナの秘密が知りたい!」ベルジュナの秘密ーそれこそ、リグラスの全人類にとって絶対触れてはならない事であり、また、オボーン族が自由になれる道標とも言われていた。前を見据えて動かないメイに長老は、想いをこめて、静かに口を開いた。「汝の魂の趣くままに…。」長老は、虹色に輝くクリスタルを、メイの首に掛けた。そして、メイは、タブーを侵した罪の者として、ひっそりと村を出て行った。

村を出ると、はるか遠くジルム脈が、これからのメイの果てしない冒険を示唆するかの様に、じっと佇んでいる。メイは、思わずクリスタルをにぎりしめた。心なしか、その手は熱く汗ばんでいる。「力を感じる……。」

メイは、ガレリアの町へとその足を向けた。ラジュナ歴5412年。彼の14年目の人生は、波乱の中に、今、幕を開ける。

Start

●ディスク版

コンピューターの電源を入れ、プログラムディスクをドライブ1、またはAにセットしてください。自動的にゲームがスタートします。

Signal

S —セーブ

ゲーム途中でセーブしたい場合、Sキーを押し、テンキー123を選ぶ事によって3ヶ所をセーブする事ができます。
キャンセルはESCキー。

L —ロード

セーブしているデーターをロードします。Lキーを押し、テンキー 123 で選択してください。それぞれの進行状況で続行できます。

カナ —ポーズ

カナキーをロックすると、ゲーム途中で中断されます。解除するとまた動き始めます。

CAPS —サウンド

ロックでoff、解除でon。

8 4 + 6 2 アクション

リグラスは3D画面です。4↔6は左↔右スクロール移動、2↔8は前↔奥移動です。この場合、道、建物の内部など、移動可能なら、画面が切り変わり、新らしい場所へ出ます。

SP —アタック

一度押すと、1回剣を振り降ろします。押し続けると、一定間隔で剣を振ります。SPバーにふれない状態は防御になります。

★X1のみ

CTRL +1. 2. 3. ~9
速い↔遅い

スピードコントロールCTRLキーを押したままテンキーで指定してください。

ジョイステック対応

8
4 + 6
SP 2

1） トーク

他キャラと話したいと思ったら、メイをキャラにぶつけてください。コンタクト成立の場合、フキダシでメッセージが表示されます。この状態でゲームは中断し、スペースバーを1回押すと、再び動き始めます。

2） スコア

お金です。体力回復や、アイテムを買うことができます。

3） ライフ

現在の実体力を緑色のバーで、疲労度を赤色のバーで表示します。

4） ファイト

バトルモードに入ったときのみ表示されます。メイと敵キャラの総合力評価で、有利な場合緑色が長く、不利な場合短くなります。剣、楯、実体力とアイテムによって判定します。

5） アイテム

手に入れたアイテムは、全てグラフィックで表示され、その瞬間から効力を発揮します。ただし10個以上は持てません。剣と楯はメインスクリーンでのみ表示し、この欄には入りません。

6） クリスタル

ゲームスタート時は、長老ルー・スンからもらったクリスタルが1個だけ表示されています。5個集めると………。

> 基本的な操作と画面特性は、上記したとおりです。アイテム、キャラの説明は意識的に割愛させていただきました。ごめんなさい。それでは、リグラスへ汝の魂の趣くままに…………。

Thanks

●森田　和郎（総監督、スクロール・ルーチン）

「アルフォス」から2年、ようやく8ビットマシンでスクロールゲームが出はじめたねえ。今回「リグラス」では、現在私の持っているテクニックのすべてを注ぎ込み、フルカラーグラフィックの最高速スクロール・ルーチンを作ってみた。このルーチンをアクションゲームではなく、RPGに使用することで、ストーリー性、アクション性ともに充実し、「リグラス」はひどく贅沢なゲームになったと自負している。次の作品でも、また新しいテクをお目にかけよう。フッフッフッ。

●

●町田　憲一（メインプログラム）

僕らが苦労した分「リグラス」はたのしめるゲームになったと思います。この次は制作期間を十分にとって、アクションゲームを作りましょうか。森田さん。ほら、例の企画で……。

●

●河内　健二（メインプログラム）

ウウッ、ようやくでけた。思いおこせばこの3ヶ月、営業の城野さんから「はようつくれ」「まだか、このアホ」と嵐のような催促の毎日だった。その顔が何度オニブタに見えたことか（コノウラミ、イツカハラス）。特に11月は連徹しまくり、地球に昼と夜があることを忘れてしまうほどだった。とにかく疲れたので冬休みは冬眠します。おやすみなさい！

●

●城野　尚（セールスプロモート）

恐怖の腱鞘炎的プログラマー集団ランダムハウスにあって、僕は唯一の素人として、「リグラス」の生誕に立合い、ユーザーにより近い立場で宣伝、営業をしてきました。だから僕は皆さんとプログラマーの間のパイプ役になり、今後も良い作品を発表するため、皆さんからランダムハウスへの、希望、意見等熱いメッセージをお待ちしています。どうぞよろしく。

●山口　祐平(シナリオ・グラフィック)

「いつの時代かも、歴史のいずこかも知れなかった……」で始まるリグラスストーリーが僕の頭の中で産声を上げたのは、忘れもしない暗黒城の完成直後であった。

はい！ゆーへい君です。長い道程をへてリグラスは完成しました。しかしそれは、ひとえにランダムハウスが結集したからなのです。僕のシナリオ、ストーリーを動かしてくれたのは、皆のおかけなのです。200枚をこえるゲーム設定書、スクロール画面、キャラを僕は造ったけれど、それが河内君、町田君、そして社長の森田君のおかげで動いた時、本当に嬉しかった……。

もう、リグラスは僕の手を離れ、かってに成長している。そう、祐のマジカルワールド（エピソード2)「リグラス」を大きく育てるのは君達なのです。

きっと、あちこちで君達オリジナルのリグラス世界が生誕し、輝き出すことでしょう。　　　　――あとはまかせた！たのむぞ。――

SPecial Thanks

ランダムハウス　主題性！集大成！したいぜ！をモットーに、今後も最高の作品を志し、開発していきます。どうもありがとう。　*See you again next game*

Attention

「リグラス」の内容についてのお問い合せには、一切お答えできません。特に電話によるお問い合わせは、固くお断りいたします。61年5月までには「リグラス―解法のテクニック」を作成予定です。広告の紙面にて告知いたしますので、なにとぞお待ちください。

- 品質には万全を期しておりますが、万一お買い上げの時点で不良があった場合、製品を交換いたします。
- お客様が製品を破損した場合は、実費で交換させていただきます。
- ①お名前 ②ご住所 ③電話番号 ④具体的なエラーの症状を、詳しく明記の上、製品を同封し、当社宛に送ってください。

① RH RANDOM HOUSE　② RH RANDOM HOUSE